

GEMINI WING



Manual de Instrucciones

GEMINI WING

Entra en GEMINI WING con tu joystick - asegúrate de que es bueno y resistente, porque vas a necesitarlo. Controla con él la nave Gemini en tu pantalla. El botón de disparo será muy importante: dispara como un loco para conseguir una potencia de fuego respetable con tu cañón láser, o manténlo pulsado para liberar la potencia de una bola de fuego. Hablaremos de las bolas de fuego más adelante...

“Muerte a la Escoria Alienígena Mutante”

No es el titular de prensa más amigable que se ha visto, especialmente cuando intenta promocionar relaciones intergalácticas, pero siempre ha existido el llamado “elemento gutter” en el periodismo (nadie puede recordar lo que significa “gutter” hoy día, pero se cree, en general, que debía ser algo bastante desagradable, mínimamente práctico).

Y fue aquel titular, “Muerte a la Escoria Alienígena Mutante”, la que causó el problema cuando apareció en una edición intergaláctica del SoonDay Spirit. Después de unos cuantos cientos de años leyendo “unos hombrecitos verdes me convirtieron en una patata”, e historias parecidas inventadas por los periodistas del SoonDay Spirit, los alienígenas del todo el espacio empezaban a estar un poco hartos de la humanidad. Como es lógico, los diplomáticos humanos hicieron cuanto pudieron para reparar el daño, pero no convencieron al hombrecito verde de clase media que leía el SoonDay Spirit en lo alto de un ómnibus Venusiano. A medida que pasaba el tiempo, ese hombrecito iba estando más y más harto de ser calumniado y difamado en las profusiones de unos bípedos, pequeños e insignificantes, que vivían en un sucio planetucho del Sistema Solar.

Cuando el columnista del SoonDay Spirit destapó finalmente su loca xenofobia y llegó a “Muerte a la Escoria Alienígena Mutante” como noticia de primera página para la edición matutina del martes, el clamor del ultraje que venía de todos los omnibus de la galaxia se podía oír en la Tierra. La cólera de los alienígenas fue en aumento, y a media mañana del miércoles, todos los líderes políticos de todos los mundos civilizados

de la galaxia se dieron cuenta de que sólo había una forma de ser reelegidos en las próximas elecciones: declarar la guerra a la Tierra.

Por tanto, aquel miércoles a la hora de comer, cada raza civilizada de la Galaxia había declarado la guerra a la Tierra, a la raza humana, y, muy en particular, a los periodistas que trabajaban para el SoonDay Spirit. Esperando una victoria sencilla en el famoso juego “La Tierra contra El Resto de las Creaciones de Dios”, las hordas alienígenas se pusieron en camino por el tiempo-espacio que les separaba de la Tierra, y se prepararon para la batalla contra las débiles flotas espaciales de los humanos. Pero no habían calculado bien la ingenuidad de los especialistas terrícolas en armamento; no sabían que el proyecto de nave de caza GEMINI WING estaba casi terminado. Y sus espías habían perdido el tiempo persiguiendo chiquillas y convirtiéndolas en patatas, y no habían sido capaces de enviar información sobre el desarrollo de algún sistema de armamento, como el LimpiaParabrisas de la Muerte (LPM)...

Lo que, en un primer momento, parecía una clara victoria para las Fuerzas Alienígenas se fue tornando en un amargo y duro conflicto que aún hoy hace estragos en varias dimensiones. Y es ahora cuando tú entras en ella como piloto de una nave de caza GEMINI WING. Acomódate en el asiento de tu aparato, lánzate hacia un mundo de éter con forma de muelle y empieza a luchar por una buena causa. Sólo podrás descansar para gritar la contraseña del escuadrón GW de choque al que perteneces (¡Muerte a la Escoria Alienígena Mutante!).

Cómo matar Escoria Alienígena Mutante

Es realmente sencillo. Como dice el manual de entrenamiento de pilotos de GEMINI WING, es como jugar a los marcianitos. Pulsa el botón de disparo y distribuye muerte con tu láser.

Pero hay más. Una extraña paradoja en la estructura del mundo hace que se materialicen en tu nave una serie de sistemas adicionales de tiro cuando destruyes determinados tipos de alienígenas. Los alienígenas con garras pequeñas forman una bola de fuego que se materializa cuando giran hacia arriba sus garras y expiran; mientras que los alienígenas de garras gordas (conocidos como “Bringers”) pueden producir hasta ocho bolas de fuego durante su muerte.

En el manual para pilotos de GEMINI WING dice: “recoge bolas de fuego siempre que puedas y utilízalas dejando pulsado el botón de disparo para que dispersen la muerte sobre la escoria alienígena mutante”, y quien lo escribió tenía toda la razón (hay un tercer método de conseguir bolas de fuego y que no se menciona, pero implicaría quitárselas a un colega en una misión de dos naves, y además es demasiado secreto como para mencionarlo aquí).

Guía de bolas de fuego

Ahora, lo único que necesitas es saber qué pueden ofrecerte las bolas de fuego, y estarás preparado para un poco de acción en el espacio. Por tanto, he aquí un extracto del manual para pilotos de GEMINI WING:



Disparo triple.



2.000 puntos.



5.000 puntos.



10.000 puntos.



Misiles perseguidores
de alienígenas.



Escudo de fuego.



Alta velocidad.



Círculo Espiral
de la Muerte.



LimpiaParabrisas de
la Muerte (LPM).



Vida Extra.

Las armas arriba indicadas (bolas de fuego) se pueden lograr de tres modos. Primero, disparando a un alienígena pequeño, con garras, relativamente inofensivo. Siempre produce un arma, con lo cual, se le debe abatir siempre, pues muere con un solo disparo.

Segundo, disparando a lo que se conoce como “Bringer”, que es un alienígena con garras más grandes, que suele producir aproximadamente ocho bolas de fuego. Si disparas sobre él, las bolas de fuego irán mostrando las distintas armas.

Tercero, es un método que causa el odio más fuerte jamás visto entre jugadores de programas de este tipo, y consiste en robar las bolas de fuego del compañero, privándole así de sus armas extra. Este robo sólo puede ocurrir si la víctima tiene más de tres bolas de fuego.

CONTROLES

COMMODORE C-64/128

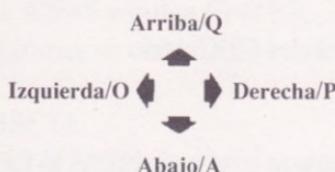
1 jugador: Joystick en el Port 2.

AMSTRAD CPC 464/6128, SPECTRUM y MSX

1 jugador:

Joystick: pulsa el botón de fuego para disparar. Mantenlo pulsado para utilizar las bolas de fuego.

Teclado



Disparo Barra Espaciadora.

G corta el juego.

H pausa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).

5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K+ (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea !TAPE y pulsa RETURN (La ! se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD “CAS:”,R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea ICPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.



© Tecmo 1988
Distribuido por Drosoft, S.A.
C/Fco. Remiro, 5 Telf.:(91) 2463802